mini ninjas

INHALT

INSTALLATION UND SYSTEMANFORDERUNGEN

INSTALLATION

- Stelle sicher, dass die auf der Verpackung angegebenen Systemanforderungen denen deines PCs entsprechen.
- Lege die Mini Ninjas-DVD in das CD/DVD-Laufwerk deines PCs ein. Du solltest automatisch zum Startbildschirm weitergeleitet werden.

Sollte der Startbildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch gestartet werden:

- Doppelklicke auf das Symbol Arbeitsplatz auf deinem Desktop oder klicke einmal auf die Arbeitsplatz-Verknüpfung in deinem Start-Menü.
- Mit einem Doppelklick auf dein DVD-Laufwerk kannst du den Startbildschirm starten.

Wenn dies nicht funktioniert, doppelklicke auf ''Setup.exe''.

Wenn das Spiel noch nicht installiert wurde, findest Du auf dem Startbildschirm die Option ''Installieren''.

- Wähle ''Installieren'', um die Installation zu starten.
- Folge den Anweisungen im Installationsprogramm.

SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR MINI NINJAS

Mindestanforderungen
Pentium IV/Athlon 3.2 GHz oder höher
512 MB Arbeitsspeicher (1 GB Vista)
ATI Radeon X1300 oder höher / NVIDIA Geforce 6600 oder höher (Shader Model 3 erforderlich)
DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

Empfohlen
Intel / Athlon Dualkernprozessor
1024 MB Arbeitsspeicher (2 GB Vista)
ATI Radeon X1300 oder höher / NVIDIA Geforce 6600 oder höher mit 512 MB Videospeicher (Shader Model 3 erforderlich)
DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

EINLEITUNG

Hiro ist ein junger Ninja, den vermutlich niemand bitten würde, die Welt zu retten.

Und doch passiert genau das, als ein böser Samurai-Kriegsherr eine dämonische Armee aushebt, um die ganze Welt zu unterwerfen.

Hiro muss seine kleine Schar Ninjas auf eine aufregende Reise durch eine aus den Fugen geratene Welt führen, um die magischen Horden heimtückischer Samurai zu besiegen und schließlich den bösen Kriegsherrn in dessen unheilvoller Festung in die Knie zu zwingen.

DER SPIELBILDSCHIRM



1 ERFAHRUNGSPUNKTE
Hast du einen Gegner besiegt, erscheinen nicht selten gelbe Erfahrungssphären. Hebt Hiro diese auf, sammelt er Erfahrungspunkte, die ihm den Stufenaufstieg ermöglichen und zusätzliche Fähigkeiten verleihen, die es ihm erlauben, mehr Gegner zu bekämpfen oder ein weiteres Gesundheitsherz zu erhalten.

2 GESUNDHEITSHERZEN
Hiros Gesundheit kannst du an mehreren Herzsymbolen ablesen. Mit Lebensmitteln und Tränken kannst du deine Gesundheit regenerieren.

3 KI-ENERGIE
Ki ist die Energie, die die Grundlage aller Kuji-Zauber bildet. Wirkt Hiro einen Zauber, verbraucht er Ki. Letzteres lädt sich im Laufe der Zeit allerdings auf, wenn du meditierst, blaue Energiesphären einsammelst oder Tränke zu dir nimmst.

4 AUSDAUER
Führt Hiro eine anstrengende Aktion, wie z.B. Sprinten, aus, sinkt seine Ausdauer. Diese wird als gelbe Schiene, die auf der blauen Energieschiene verläuft, angezeigt. Wird keine weitere Ausdauer verbraucht, regeneriert sie sich automatisch.

5 AKTUELLES OBJEKT
Weise dem Schnellzugriff-Inventar ein zweites Objekt, eine Fähigkeit oder eine Waffe zu, um während des Spiels schnell darauf zugreifen zu können. Du kannst dem Schnellzugriff-Inventar bis zu fünf Objekte zuweisen.

6 ENERGIEANGRIFF
Sammeln die Ninjas die roten instabilen Energiesphären ein, können sie sogenannte Energieangriffe ausführen. Diese erscheinen als rote Punkte am Bildschirmrand.

7 SCHLEICHMODUS
Wenn sich Hiro im hohen Gras, in Büschen oder auf Dächern duckt, befindet er sich im Schleichmodus. Das bedeutet, dass er Feinden verborgen bleibt.

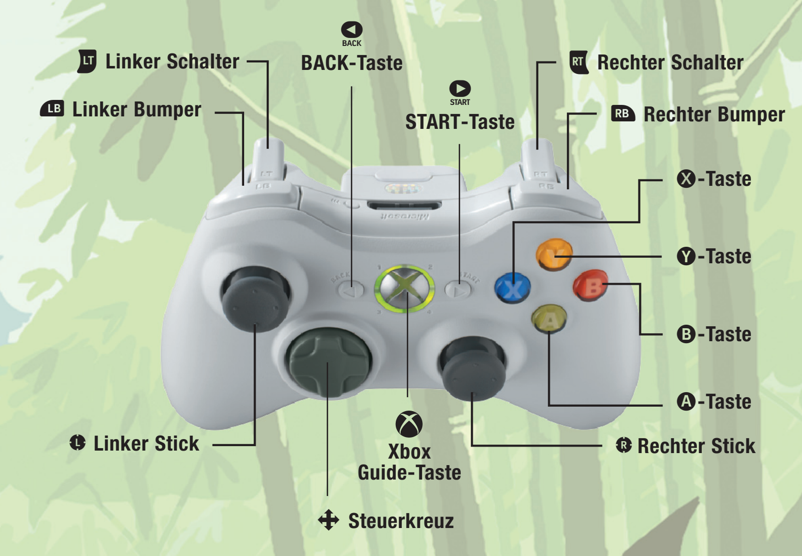
8 HUT
Der Hut steht Hiro und seinen Freunden immer zur Verfügung. Abhängig von der jeweiligen Situation kannst du ihn als Schild, Schlitten oder Boot verwenden.

DIE STEUERUNG

Mini Ninjas kann mit Maus und Tastatur gespielt werden. Wir raten allerdings dringend dazu, einen Xbox 360 Controller zu verwenden.

XBOX 360 CONTROLLER	TASTATUR/MAUS	AKTION
L	W, S, A, D	Bewegung
R	Mausbewegung	Kamerasteuerung
X	Linke Maustaste	Primärangriff
Y	Rechte Maustaste	Block-Brecher-Angriff
Y (halten)	Q (halten)	Energieangriff (falls verfügbar)
A	LEERTASTE	Springen/Interagieren (kontextabhängig)
B (halten) + L	ALT (halten) + W, S, A, D	Sprinten (wenn Ausdauer verfügbar)
LT (halten)	Strg	Zum Schleichmodus wechseln (in hohem Gras, auf Dächern, etc.) / Blocken (nur während des Kampfes)
LT (nur im Kampf, halten)	UMSCHALT links (halten)	Blocken/Rollen
LT (halten) + L	Strg + W, A, S, D	Bewegen im Schleichmodus / Rollen (nur während des Nahkampfes)
LT (halten) + X	Strg + Linke Maustaste	Schleichangriff
LB (halten) + L	1 + Linke Maustaste	Gefährtenrad öffnen + auswählen
RB (halten) + L	2 + Linke Maustaste	Schnellzugriff-Inventar öffnen + auswählen
RT	F	Sekundärobjekt/Waffe verwenden/Zauber wirken
RT (halten) + R	F (halten) + Mausbewegung	Mit Fernwaffe zielen/feuern
BACK	3	Inventar-Schriftrolle öffnen
R (anklicken)	4	Hut benutzen (Schild/Boot/Schlitten)
↑	E	Meditieren/nächstes Ziel anzeigen
START	Esc	Pause/Optionen

Wenn du die Tastenbelegung ändern willst, kannst du dies im Optionsmenü unter 'Tastenbelegung' tun.



JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise Ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.gamesforwindows.com/familysettings**.

DIE INVENTAR-SCHRIFTROLLE

In der Inventar-Schriftrolle kannst du Hiro verschiedene Objekte zuweisen oder spezielle Lebensmittel bzw. Heiltränke zu dir nehmen. Darüber hinaus kannst du in deinem Inventar Tränke brauen und einen Blick auf die bereits gesammelten Jizo-Statuen und Münzen werfen.
Öffne das Inventar mit BACK oder **3**.



FÄHIGKEITEN
Behalte Hiros aktuelle Fähigkeiten im Auge. Hier findest du eine Liste seiner aktuellen Fähigkeiten und der Fähigkeiten, die er im Laufe seiner Reise noch lernen kann.

OBJEKTE
Den größten Teil des Inventars nehmen Bomben, Wurfsterne, Sushi und andere Objekte ein, die Hiro im Laufe seines Abenteuers findet oder kauft. Um ein Objekt zu benutzen, muss dieses dem Schnellzugriff-Inventar zugewiesen sein.

1 **OBJEKTE:** Dieser Teil des Inventars zeigt Objekte wie Bomben, Wurfsterne, Tränke, Sushi, etc.

2 **SPRUCHROLLEN:** Zauber, die du an Kuji-Schreinen entdeckst, werden im Inventar abgelegt. Weise sie dem Schnellzugriff-Inventar zu, damit du sie wirken kannst.

3 **HERVORGEHOBENE OBJEKTE:** Die Objekte und Zauber mit einem farbigen Hintergrund wurden bereits Hiros Schnellzugriff-Inventar zugewiesen.

SCHÄTZE
Hiro häuft im Laufe seines Abenteuers Jizo-Statuen und Münzen an. Diese kann er in den Tempeln des Landes in Trankrezepte und Waffen investieren.

REZEPTE
Hier werden sämtliche, in Tempeln erworbene, Trankrezepte aufbewahrt. Hat Hiro die entsprechenden Zutaten, kannst du diese Rezepte in deinem Inventar auswählen, um verschiedene Tränke zu brauen.

ZUTATEN
Alle bereits entdeckten Blumen, Pilze und Kräuter werden in diesem Bereich aufgelistet. Du kannst sie verwenden, um magische Tränke zu brauen.

SCHNELLZUGRIFF-INVENTAR



Öffne mit **3** das Inventar.

- Bewege mit der **Maus** das Hand-Symbol, um ein Objekt auszuwählen
- Weise das Objekt mit der **Rechten Maustaste** dem Schnellzugriff-Inventar zu
- Drücke **ESC**, um das Inventar zu verlassen

Das ausgewählte Objekt ist jetzt im Schnellzugriff-Inventar verfügbar.

- Öffne Letzteres mit **2** und wähle das gewünschte Objekt mit **dem Mauszeiger** aus
- Das Objekt erscheint nun im HUD des Spielbildschirms (unten rechts)
- Drücke **F**, um das Objekt zu benutzen

TIPPS
In der Anfangsphase des Spiels bekommst du nützliche Hinweise zu neuen Objekten. Ferner solltest du alle Schilder und Hinweise lesen und mit anderen Charakteren (vor allem Tengus) plaudern. Wenn Hiro meditiert, erhält er eine Zusammenfassung seiner nächsten Aufgabe.

MEDITATION
Dadurch wird deine aktuelle Aufgabe eingeblendet und ein Kompass zeigt die optimale Marschrichtung an. Darüber hinaus beschleunigt die Meditation die Regeneration deiner Ki-Energie.

NINJA-GEFÄHRTEN

Zunächst wird Hiro lediglich von seinem Freund Futo begleitet. Im Laufe seines Abenteuers befreit er allerdings andere Ninjas, die ihm fortan zur Seite stehen. Ninjas arbeiten grundsätzlich allein. Allerdings bleiben Hiros Gefährten immer in seiner Nähe, damit du sie bei Bedarf auswählen kannst.



FUTO

Futo ist Hiros bester Freund. Er ist sehr stark und stämmig und kämpft mit einem gewaltigen Hammer.



SUZUME



Die gleichsam bezaubernde wie tödliche Suzume ist eine wahre Flötenkünstlerin. Wer das flinke und behände Mädchen reizt, muss sich allerdings auf einen schrecklichen Angriff gefasst machen.

SHUN

Shuns bevorzugte Waffe ist sein Bogen. Der stets angespannte Krieger ist kein großer Nahkämpfer, beherrscht die Kunst des Fernangriffs allerdings wie kein Zweiter.



TORA



Tora hält sich für einen Tiger und liebt diese majestätischen Bestien. Seine bevorzugten Waffen sind seine rasiermesserscharfen Tigerpranken.

KUNOICHI

Kunoichi ist eine überragende Akrobatin. Mit ihrem Naginata-Speer führt sie gleichsam spektakuläre wie tödliche Angriffe aus.

NINJA-WECHSEL

In der Regel kannst du während des Spiels jederzeit zu einem der Ninjas wechseln, die Hiro im Laufe seines Abenteuers befreit. Jeder Ninja hat einen einzigartigen Stil bzw. Energieangriff.

GEFÄHRTEN-RAD



- Tippe **1** an, um das Gefährten-Rad zu öffnen

Es gibt fünf Gefährten-Slots. In der Mitte des Rades siehst du Hiro.

- Wähle mit der **Maus** einen Ninja aus

Ab sofort steuerst du den ausgewählten Ninja.

KAMPF

KAMPFGRUNDLAGEN

Hiro hält in der rechten Hand sein Schwert und hat die linke Hand frei für ein weiteres Objekt. Auf diese Weise kann er Wurfsterne, Bomben oder andere Inventargegenstände benutzen. Wird er von mehreren Gegnern umringt, attackiert er immer den Gegner in Blickrichtung und schützt sich mit seinen Block-Fähigkeiten vor den Attacken der übrigen Gegner. Denke daran, dass Hiro der einzige Ninja ist, der weiß, wie man Zauber verwendet. Außerdem ist er der einzige, der Fische fangen kann.

ENERGIEANGRIFFE

Ninjas verfügen über individuelle Energieangriffe, die du einsetzen kannst, um dein Abenteuer erfolgreich zu beenden. Allerdings kostet dich jeder Energieangriff einen Energieangriff-Punkt (der rote Punkt auf dem HUD).

HIROS ENERGIEANGRIFF

Setzt Hiro seinen Energieangriff ein, kann er (abhängig von seiner Erfahrungsstufe) bis zu sechs Gegner anvisieren.

- Halte **Q** gedrückt

Auf diese Weise verlangsamst du die Zeit und der Bildschirm wechselt in den Energieangriff-Modus.

- Bewege das Fadenkreuz mit der **Maus** über einen beliebigen Gegner in Hiros Umgebung. Anvisierte Gegner werden gelb markiert



Hast du die maximale Gegnerzahl anvisiert,

- lasse **Q** los

Hiro stürzt sich nun mit seinen schnellen Angriffen auf die anvisierten Gegner.

ENERGIEANGRIFFE ANDERER CHARAKTERE

Alle Energieangriffe werden aktiviert, indem du Q gedrückt hältst.

FUTO kann sich in eine "Futokugel" verwandeln und Gegner in der Nähe niederwalzen.

SHUN befestigt an einem seiner Pfeile einen Sprengsatz und feuert diesen anschließend ab.

SUZUME kann Gegner mit ihrem Flötenspiel betören und sie zwingen, zur Melodie ihres Liedes zu tanzen.

TORA stürzt sich wie ein Tiger auf seine Feinde und lehrt diese mit seinen Pranken das Fürchten.

KUNOICHI stürzt sich mit ihrem Naginata-Speer auf eine Gruppe von Gegnern und zwingt sie mit einem Drehangriff in die Knie.

KUJI-SCHREINE





Jeder Kuji-Schrein enthält einen magischen Zauber. Wenn Hiro einen Kuji-Schrein findet und aktiviert, lernt er einen neuen Zauber, der automatisch seinem Inventar hinzugefügt wird. Kuji-Schreine sind gut versteckt und können nur mit einem Windröschen aus deinem Inventar geöffnet werden.

ZAUBER

Es gibt zwei Arten von Zaubern: Sofortzauber, wie den Feuerball, und anhaltende Zauber, wie Tarnung. Letztere bleiben aktiv, bis du sie abbrichst oder keine Ki-Energie mehr hast.

- Weise einen Zauber zunächst dem Schnellzugriff-Inventar zu und wirke ihn dann mit **F**

ZAUBER	EFFEKT
Feuerball	Entfessle einen mächtigen Feuerball
Meteoritensturm	Mehrere Meteoriten prasseln auf die Erde nieder
Sonnenstrahlen	Feuere einen gleißenden Lichtstrahl ab, der vor allem Geister erzittern lässt
Blitzsturm	Beschwöre eine tödliche Blitzwolke
Eissturm	Lasse deine Gegner zu Eis erstarren
Schreinsuche	Die Geister des Waldes weisen dir den Weg zu Kuji-Schreinen
Schallwelle	Wirf deine Gegner mit einer Schallwelle zurück
Seelenform	Schlüpfe vorübergehend in den Körper eines Tieres
Zeitbremse	Verlangsame für deine Gegner die Zeit
Tarnung	Verwandle Hiro in einen wandelnden Busch
Windmauer	Beschwöre eine Mauer aus wütenden Winden, um Geschosse abzuwehren
Tornado	Vernichte deine Gegner mit einem tödlichen Tornado

TEMPEL



In jedem Tempel kann Hiro beim örtlichen Tengu-Alchemisten Trankrezepte, Bomben, Wurfsterne oder andere Gegenstände kaufen, die ihm auf seinen Reisen von Nutzen sein könnten.

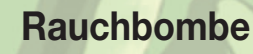
KAUF VON TRANKREZEPTEN UND WAFFEN

Hiro kann Trankrezepte erwerben, mit denen er die folgenden Tränke brauen kann.

TRANK	ZUTATEN	EFFEKT
Heiltrank	Blaues Blütenblatt, Austernpilz	Regeneriert etwas Gesundheit
Rülpstrank	Klette, Austernpilz	Blasen im Magen
Ginseng-Trank	Blaues Blütenblatt, Ginsengwurzel	Regeneriert etwas Ki-Energie
Pfeilschild-Trank	Tigerlilie, Steinkappe	Magischer Schild zur Abwehr von Pfeilen
Seltsames Gebräu	Tigerlilie, Bergfeuer	Zufälliger Effekt
Flammöl	Bergfeuer, Speer von Ashida	Erhöht den Waffenschaden
Flakon der Instabilität	Klette, Petersilie	Gibt Hiro zusätzliche Energieangriffe
Fischessenz	Schachtelhalm, Heiliger Lotus	Verwandelt einen in einen Koi

WAFFEN

Eine Auswahl von Waffen kann zusätzlich in den Tempeln erworben werden.

WAFFE	AUSWIRKUNG
Kirschbombe	Fügt Feinden und Strukturen Schaden zu
  Rauchbombe	Verhüllt die Ninjas vor Feinden
 Pfefferbombe	Explodieren beim Aufprall in einer Pfefferwolke
 Zeitbombe	Explodiert nach einer bestimmten Zeit
 Krähenfüße	Halten sich nähernde Feinde auf
Wurfsterne	Betäuben kleinere Gegner

KONTROLLPUNKT-ALTÄRE



Du kannst das Spiel an bestimmten Kontrollpunkt-Altären speichern. Bewege Hiro dazu vor einen Altar.

- Drücke die **LEERTASTE**, um zu speichern.

Diese können nur einmal benutzt werden und funktionieren nur, wenn keine Gegner in der Nähe sind.

PAUSE-MENÜ

Drücke während des Spiels START oder **ESC**, um das Pause-Menü zu öffnen. Dadurch wird das Spiel unterbrochen und du kannst die SFX- bzw. Musik-Lautstärke sowie einige andere Spieleinstellungen bearbeiten.

DAS TEAM



Team Management
Game Director
Jeremy Petreman
Art Director
Henrik Hansen
Technical Producers
Jens Skinnerup
Martin Amor
Producer (External)
Luke Valentine
Producer
Jonas Lind

Animation
Lead Animator
Michael Helmuth Hansen
Animators
Frederik Budolph-Larsen
Karsten Madsen
Pia Bojer Larsen

Environment Art
Lead Environment Artist
Sebastian Lindoff
Environment Artists
Alexander Oleksandr Pshenychnyy
Allan Hansen
Iryna Pshenychna
Additional Env. Artist
Marek Bogdan

Sound
Lead Sound Designer
Jens-Peter Brodersen
Sound Designer
Thomas Bärtschi
Music Composer
Peter Svarre

Character Art
Lead Character Artist
Søren B Jensen

Level Design
Lead Level Design
Thomas Løfgren
Level Designer
Ulrik Hauen-Limkilde
Game Designer
Thor Frølich
Level Design Trainee
Michael Schmidt

Programming
Game Programmers
Anders-Emil Hansen
Bo Cordes
Jeroen Wagenaar
Kaspar Rølle
Rasmus Hartvig
Rasmus Sigsgaard
Simon Veith Reinholt
Platform Programmers
Asger Friis-Vigh
Chris Gilbert
Jon Rocatis
Martin Gram
Thomas Riisbjerg
Additional Programming
Brian Meidell
Theo Engell
Management Support
Hugh Grimley

QA IO Interactive
QA/UR Manager
Janus Rau Møller Sørensen
QA Lead
Bjørn Meldal
Lead Testers
Anja Stensrud Wedell
Jens Nirme
Stine Munch
Dennis Brus Hansen
Testers
Anders Therkelsen
Andreas Rasmussen
Christian V. Hjelm
Evangelos-Athanassios Mylonas
Jakob Mygind Jensen
Jakob Rød
Jonathan Andersen
Lars Druedal Sørensen
Marc Cartwright
Philip Andreas Krogh
User Research
Ann-Britt Viola Samuelsen
Martin Gundtoft

Outsourcing
Outsourcing Manager
Christine Thaarup
Outsourcing Line Producer
Martin Kramme Guldbæk
Outsourcing Coordinator
Petronela Cimpoesu



Mineloader Studio Shanghai
Producer
XuZhen
Art Director
LingChao
Environment Artists
ShiQuanGu
YangJuPing
WangDaKai
LiXiangRong
MeiHeXiao
TongWeiMing
Huang Min
YangYang
LiXiaoYan
HanLu
Animation
ZhangXiaoJin
DongLi
BaoYinTu

Voice Recording
SideUK



Voice Casting
Sini Downing

Voice Talent
Togo Igawa
Eiji Kusuhara
Haruku Karodo
Dait Abuchi

External Animation Studios
Krogh Mortensen Animation
ThankYou
MotionMagic
Flutes, Shakuhachi, Shakulute and Wau Xiao
Flemming Lund


Io-Interactive

IO Interactive Studio Support

Additional Programming
Andreas Öberg
Neil Coxhead
Oleksiy Yakovenko
Peder Holdgaard Pedersen
Torsten Kjær Sørensen
Martin Pollas

Studio Management
Niels Jørgensen, Jonas Eneroth, Rasmus Kjær, Christoffer Kay, Janos Flösser

Creative Services

Producer
Charlotte Delran

Director
Jens Peter Kurup

Artists
Balàzs Kiss, Birgitte Bay Overgaard, Mads Jakobsen
Niels Ole Sørensen
Simon Boscaro

Brand Marketing
Justin Hills, Amanda Cuthbert, Marc Skouborg, Miles Beeson, Nick Price



Operations Eidos

Operations Director
Richard Lever

Head of Localisation
Monica Dalla Valle
Caroline Simon

Localisation Manager
Jan Buchner

Localisation QA Supervisor
Augusto d'Apuzzo

Production and Creative Manager
Linda Ormrod

Production Executive
Tiago Silva

Senior Creative Artworker
Emma Ward

Distribution
Fiona Batey
Dominic Edwards

Head of QA
Marc Titheridge

QA Project Manager
Dave Pettit

Mastering Manager
Jason Walker

Eidos Montréal

QA Manager
Ian Rowsell

QA Supervisor
Emmanuel-Yvan Ofoé

QA Lead Testers
Justin Bulman
Michael St. Denis
Philippe Cadieux
William Paré

QA Testers
Anousack Senekangna, Basil Pesin, Blaise Boileau-Fournier, Blake Marsh, Christopher Siklosi, Didier Leroy, Emmanuel Tapp, Flora Belfix, Frédérick April
Gokhan Calislar, Guillaume Fortin-Debigaré, Jean-François Gauthier, Jean-Mathieu Foisy, Jessica Morin, Jonathan Darsigny, Joseph Serrao, Julie Hallé, Justin Alguire, Kingsley Lee, Laurence Letalien, Mathieu Pinsonnault, Maxime Roy, Michael Lemme, Paul Gordon, Peter Veillette, Philip Grohe, Pierre-Luc Grenon, Pierre-Marc Savoie, Rodrigo Munoz, Samuel Normand, Scott Mckay, Simon Gastin, Stefan Horvath, Stéphane Rainville, Thomas Serrano, Walter Herrera, Wendel A. James, Yan Chayer

Special Thanks
Tom Isaksen, Andreas Thomsen, Micky Kelager, Frank Lindeskov, Michael Hegner, Thomas Dietl, Henning Semler, Jens Bo Albretsen, Kasper Høy Nielsen, Mircea Marghidanu, Morten Mikkelsen, Rune Vendler, Patrick Mozaffari Groth-Brodersen, Brian Engqvist Johansen, Henrik Holm Antonsen, Paw Simonsen, Mikkel Dalfoss, Jakob Vestergaard Pedersen, Mark Parker, Kasper Storm Engelstoft, Morten Larsen, Morten Heiberg, Peter Andreasen, Henrik Edwards, Jesper Christiansen, Martin Harring, Jim Malmros, Tobias Biehl, Peter van Aller Rydmann

Playsession Participants
Agge Nørreslet, Albert Geisler Fox
Alberte Sofie Linde Forsell, Andreas Halkjær-Knudsen, Andreas Holm Ditlevsen, Anne H. Bomholt, Annesofie Engler, Anton Sylvester Sibbs Rasmussen, Asger Zabiela Appel, Astrid B. Overgaard, Bo Larsen, Caroline Hanberg, Catrine R. Hansen, Charlotte Jensen, Daniel Greve Lauritsen, Daniel Lorenzen, David Ryan Frimodt-Møller, Emma Lindberg, Esther Munch Thorsen, Esther-Sofie Mollerup Ipsen, Frederik Høy Bjørling, Frederikke E. Olsen, Frederikke Holmberg Nielsen, Frederikke Rostgaard, Freja Krogh Lebech, Freja Thygesen, Hugo Nørreslet, Jeppe Munch Thorsen, Johanna K. Frisch, Jonas Nowak Jørgensen, Jonathan Larsson, Julian Winding, Karla-Marie Mollerup Ipsen, Karoline Krogh Lebech, Katrine Heegaard, Lasse H. Bomholt, Liam Edgar, Lukas Rudd Andersen, Magnus Ruby Bang, Magnus Tue Lund, Magnus Arent Kirknel, Malthe Olsen, Marcus Tholstorf, Marie Frida Brodersen, Martin Colith, Martin Hjort Larsen Faartoft, Mathias Westbrook, Maximilien Olivier Lindberg Delran, Maximillian Steen Thonbo, Maya Tekeli Brogaard, Mihai Ursta Anghel, Morten Nøhr Laursen, Morten Vilhelm Fellbo, My Maja Musthaf Davidsen, Nicolas Elias Arnt Nøkkentved, Nikolaj Johannesen, Noah Gjellerup Flösser, Oliver Syberg Bang, Otto Backmann, Peter A. West, Rasmus Emil Røgen, Sara Virén Popp-Madsen, Selina Howalt Owe, Sigurd Lumholdt Riber, Sigurd Møhl Thomsen, Silas Zabiela Appel, Simon Ask Ulsnes, Simon Bay Overgaard, Theis Linnet, Theo Gaard Grønlund, Thomas Agerbæk Ruby, Tobias Juul, Tobias Løfgren, Trine Sundsvald, Viola Wendelboe Faber, William Emil Folden Geoffroy
William Fock

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschu?tzt.
Eidos Interactive Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, SW19 3RU.

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Interactive (“Eidos”) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen. Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:

Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter: **http://www.eidoshelpline.de**
Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter: **http://techsupport.eidos.de**
Informationen über Eidos erhalten Sie unter: **http://www.eidos.com**
Registrierung für den Eidos-Newsletter unter: **http://www.eidosweb.de/newsletter**

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: 0900-1-839 582 *(€ 1,86/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: 0900-1-839 572 *(€ 1,86/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

ÖSTERREICH:

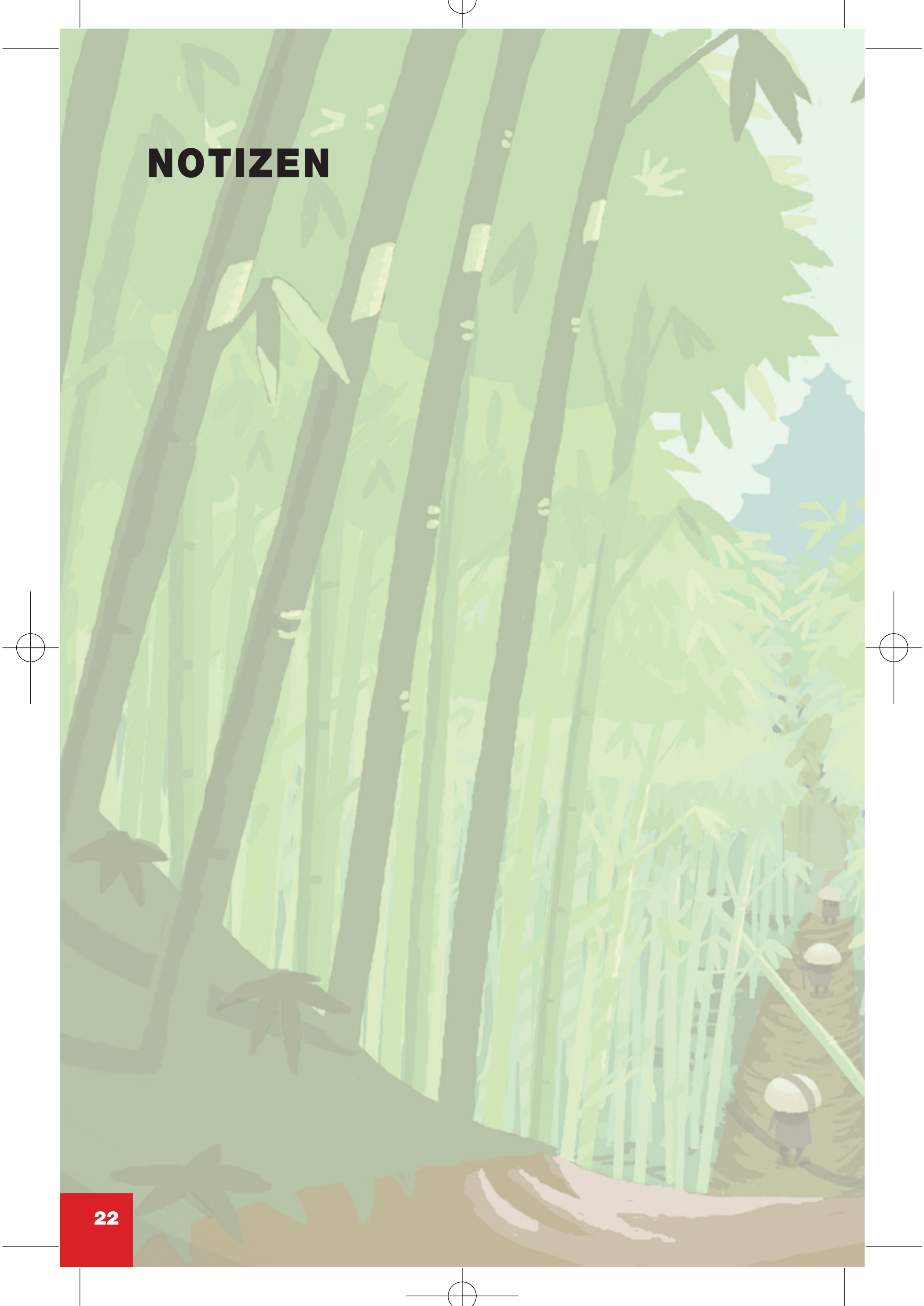
Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 *(€ 1,80/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: 0900 - 400 894 *(€ 1,80/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: 0900 - 220 222 *(CHF 4,23/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: 0900 - 770 771 (CHF 4,23/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.



NOTIZEN